



◆◆ SCHMUGGLER ◆◆

SPIELMATERIAL

1 SCHMUGGLER-ANFÜHRER ◆◆



STABAN TUEK

6 SCHMUGGLER-EINHEITEN ◆◆



SCHMUGGLER-STANDARD-EINHEIT

3 ATREIDES-PLANUNGSKARTEN 



1 ATREIDES-ANFÜHRERKARTE 



STABAN TUEK

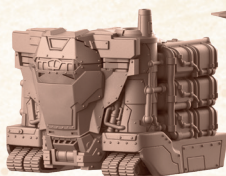
1 SCHMUGGLER-TAFEL ◆◆



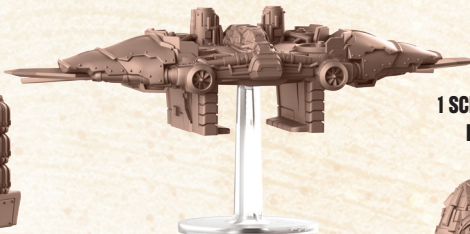
7 SCHMUGGLER-FAHRZEUGE ◆◆



3 ORNITHOPTER 



3 ERNTEMASCHINEN 



1 CARRYALL 

1 SCHMUGGLER-BASIS ◆◆



1 SCHMUGGLER-AKTIONSWÜRFEL ◆◆



„Es sind Schmuggler.
Sie stehen dort, wo es Gewinn zu machen gibt.“

– Gurney Halleck

ÜBERBLICK

Diese Erweiterung für *Dune: Krieg um Arrakis* führt die Schmuggler ins Spiel ein, eine Nebenfraktion aus einzelnen Personen, die auf Arrakis illegal Spice ernten.



Zu Beginn des Spiels sind die Schmuggler neutral, was die Harkonnen nutzen können, um ihre Spice-Produktion zu steigern. Im Verlauf des Spiels haben die Atreides jedoch die Möglichkeit, ein dauerhaftes Bündnis mit den Schmugglern einzugehen.

- ◆ Solange die Schmuggler neutral sind, kann Haus Harkonnen die Schmuggler-Erntemaschinen (und ihren Carryall) nutzen, um zusätzliches Spice zu erhalten.
- ◆ Sobald sich die Schmuggler mit Haus Atreides verbünden, kämpfen sie bis zum Ende an der Seite seiner Truppen.

ZUSÄTZLICHE VORBEREITUNG

- 1 Legt die Schmuggler-Tafel neben das Atreides-Fraktionstableau und stellt 1 Standard-Einheit der Schmuggler sowie Gurney Halleck darauf.



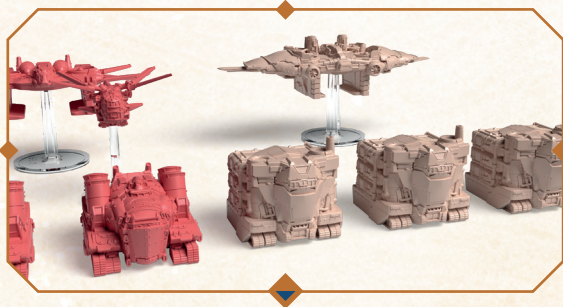
- 2 Stellt die Figur von Staban Tuek auf Feld 7 der Vorhersehungsleiste.



- 3 Ersetzt die 3 *Schmuggler*-Planungskarten im Haus-Atreides-Deck durch die 3 *Drohnen-Ornithopter*-Karten aus dieser Erweiterung. (Räumt die ersetzten Karten zurück in die Schachtel.)



- 4 Haus Harkonnen fügt alle 3 Schmuggler-Erntemaschinen und den Schmuggler-Carryall seinen verfügbaren Fahrzeugen hinzu.



- 5 Haus Atreides legt die 3 Schmuggler-Ornithopter sowie die Karten von Gurney Halleck und Staban Tuek zunächst beiseite.



ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Es gelten folgende zusätzliche Regeln für die Phasen einer Runde.

◆ RUNDENBEGINN

- ◆ **Schmuggler neutral:** Füge 1 Schmuggler-Standard-Einheit der Schmuggler-Tafel hinzu.
- ◆ **Schmuggler mit den Atreides verbündet:** Keine Änderungen.

1. FAHRZEUGE PLATZIEREN

- ◆ **Schmuggler neutral:** Zusätzlich zu den eigenen Fahrzeugen platziert Haus Harkonnen alle verfügbaren Schmuggler-Erntemaschinen und den Schmuggler-Carryall auf dem Spielplan.
- ◆ **Schmuggler mit den Atreides verbündet:** Haus Atreides platziert alle verfügbaren Schmuggler-Ornithopter auf dem Spielplan (bevor Haus Harkonnen seine platziert).

2. AKTIONEN AUSFÜHREN

- ◆ **Schmuggler neutral:** Keine Änderungen.
- ◆ **Schmuggler mit den Atreides verbündet:** Haus Atreides wirft den Schmuggler-Aktionswürfel zusammen mit den anderen Aktionswürfeln und platziert ihn dann auf der Schmuggler-Tafel (auf der alle zugehörigen Aktionen aufgeführt sind).

3. WÜSTENGEFAHREN (NUR ATREIDES)

- ◆ **Schmuggler neutral:** Haus Atreides platziert Wurmzeichen-Marker auch in alle Gebiete, die Schmuggler-Erntemaschinen enthalten, und handelt sie ab.
- ◆ **Schmuggler mit den Atreides verbündet:** In Gebieten mit Schmuggler-Einheiten werden keine Wurmzeichen-Marker platziert (und vorhandene werden entfernt). Coriolisstürme betreffen keine Schmuggler-Einheiten.

4. SPICE-ERNTE (NUR HARKONNEN)

- ◆ **Schmuggler neutral:** Jede Schmuggler-Erntemaschine auf dem Spielplan sammelt 1 Spice-Punkt für Haus Harkonnen (sowohl in Wüste als auch in Tiefer Wüste).
- ◆ **Schmuggler mit den Atreides verbündet:** Keine Änderungen.

◆ RUNDENENDE

- ◆ Entfernt alle Schmuggler-Fahrzeuge, die sich noch auf dem Spielplan befinden.

SCHMUGGLER SIND NEUTRAL

Den Harkonnen ist der Spice-Abbau der Schmuggler natürlich ein Dorn im Auge, doch aufgrund inoffizieller Absprachen und regelmäßiger Bestechung in Form von Spice lassen sie die Schmuggler gewähren.

Solange die Schmuggler neutral sind, kann Haus Harkonnen die **Schmuggler-Erntemaschinen** und den **Schmuggler-Carryall** nutzen, um zusätzliches Spice zu sammeln. Zu Beginn des Spiels sind 3 Schmuggler-Erntemaschinen verfügbar, wobei ihre Anzahl im Verlauf des Spiels sinken kann (siehe unten).

SCHMUGGLER-ERNTEMASCHINEN

Haus Harkonnen kann die Erntemaschinen und den Carryall der Schmuggler nach denselben Regeln nutzen wie die entsprechenden Harkonnen-Fahrzeuge mit folgender Ausnahme: **Jede Schmuggler-Erntemaschine sammelt immer nur 1 Spice-Punkt**, selbst wenn sie sich in einem Tiefe-Wüste-Gebiet befindet.

- ◆ In der **Fahrzeuge platzieren**-Phase platziert Haus Harkonnen alle verfügbaren Schmuggler-Erntemaschinen und den Schmuggler-Carryall zusammen mit den anderen Harkonnen-Erntemaschinen auf dem Spielplan (diese Platzierung ist Pflicht).

- ◆ In der **Aktionen ausführen**-Phase kann Haus Atreides Gebiete betreten, die eine Schmuggler-Erntemaschine enthalten, um sie zu erbeuten.
- ◆ In der **Wüstengefahren**-Phase platziert Haus Atreides auch in den Gebieten je 1 Wurmzeichen-Marker, die eine Schmuggler-Erntemaschine enthalten. Dann dreht es diese Marker zusammen mit den anderen Wurmzeichen-Markern um und handelt sie wie üblich ab.
- ◆ In der **Spice-Ernte**-Phase sammelt jede Schmuggler-Erntemaschine, die sich noch auf dem Spielplan befindet, 1 Spice-Punkt. Die von den Schmugglern gesammelten Spice-Punkte werden zu denen der Harkonnen addiert und wie üblich ausgegeben.

◆ SCHMUGGLER-ERNTEMASCHINEN SIND KEINE HARKONNEN-ERNTEMASCHINEN

Schmuggler-Erntemaschinen werden zwar von Haus Harkonnen genutzt, gelten jedoch nicht als Harkonnen-Fahrzeuge. Daher kann Haus Harkonnen keine Schmuggler-Erntemaschinen auf dem Spielplan platzieren (z. B. durch Planungskarten oder die Haus-Aktion eines Aktionswürfels), außer denen, die in der **Fahrzeuge platzieren**-Phase platziert werden.

- ◆ Der Schmuggler-Carryall kann ausschließlich Schmuggler-Erntemaschinen retten.
- ◆ Harkonnen-Carryalls können keine Schmuggler-Erntemaschinen retten.
- ◆ Atreides-Planungskarten, die sich auf Harkonnen-Fahrzeuge beziehen, gelten nicht für Schmuggler-Erntemaschinen (wie z. B. **Fremen-Raketen**).

◆ SCHMUGGLER-ERNTEMASCHINEN UND LEGIONEN

- ◆ Gebiete auf dem Spielplan, die Schmuggler-Erntemaschinen enthalten, gelten für beide Fraktionen als **frei**. Für Atreides-Legionen werden Gebiete mit einer Schmuggler-Erntemaschine wie Gebiete mit einer Harkonnen-

Erntemaschine behandelt (und die üblichen dafür geltenden Regeln angewendet).

- ◆ Harkonnen-Legionen dürfen Gebiete mit Schmuggler-Erntemaschinen betreten und dort verbleiben.
- ◆ Falls eine Atrides-Legion ihre Bewegung in einem Gebiet mit einer Schmuggler-Erntemaschine beendet (durch Bewegung oder nach einem siegreichen Gefecht), wird die Erntemaschine erbeutet und dauerhaft aus dem Spiel entfernt. Für jede so entfernte Schmuggler-Erntemaschine wird die Figur von Staban Tuek auf der Vorhersehungsleiste um 1 Schritt nach unten gerückt.

Hinweis: Eine Schmuggler-Erntemaschine wird nur durch Atrides-Legionen dauerhaft aus dem Spiel entfernt. Wird sie durch andere Effekte vom Spielplan entfernt (z. B. durch die Planungskarte **Staubsenken**), bleibt sie für Haus Harkonnen für die nächste Runde verfügbar.

SCHMUGGLER UND ATREIDES SIND VERBÜNDET

Die Schmuggler-Fraktion verbündet sich mit den Atrides, sobald einer der Vorhersehungsmarker die Figur von Staban Tuek auf der Vorhersehungsleiste erreicht (oder überschreitet). Zu Spielbeginn wird Staban Tuek auf Feld 7 der Leiste platziert. Haus Atrides kann die Figur auf zwei Arten nach unten rücken:

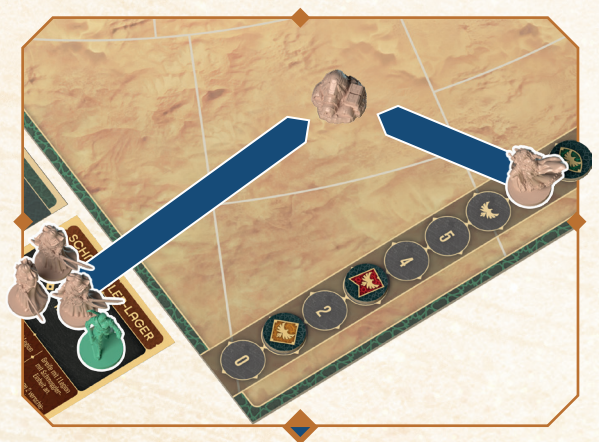
- ◆ **Drohnen-Ornithopter-Planungskarten ausspielen.** Für jede davon ausgespielte Karte wird die Figur von Staban Tuek um 1 Schritt nach unten gerückt (wie im Kartentext angegeben).
- ◆ **Schmuggler-Erntemaschinen auf dem Spielplan erbeuten.** Für jede von einer Atrides-Legion entfernte Schmuggler-Erntemaschine wird die Figur von Staban Tuek um 1 Schritt nach unten gerückt.

Sobald sich die **Schmuggler mit den Atrides verbünden**, sind diese Schritte zu befolgen:

- ◆ Alle Schmuggler-Erntemaschinen und der Schmuggler-Carryall werden sofort und dauerhaft aus dem Spiel entfernt (sie können nicht mehr den Harkonnen genutzt werden).
- ◆ Haus Atrides platziert die Schmuggler-Basis in einem beliebigen Wüsten-Gebiet seiner Wahl, das in einem der vier unteren Sektoren des Spielplans liegt (unterhalb des Nordpols).



- ◆ Bewegt die Anführerfiguren von Staban Tuek und Gurney Halleck sowie alle Schmuggler-Standard-Einheiten, die sich auf der Schmuggler-Tafel befinden, in das Gebiet der Schmuggler-Basis.



- ◆ Haus Atrides fügt den Schmuggler-Aktionswürfel seinen verfügbaren Aktionswürfeln hinzu und wirft ihn ab Beginn der **nächsten Aktionen ausführen**-Phase.

◆ SCHMUGGLER-BASIS

Die Schmuggler-Basis hat einen Rang von **3**. Im Gefecht gelten für sie die gleichen Regeln wie für eine Siedlung.

Haus Harkonnen erhält keine Herrschaftspunkte für die Zerstörung der Schmuggler-Basis, obwohl die Schmuggler damit aus dem Spiel eliminiert werden (→ S. 8).

◆ SCHMUGGLER-AKTIONSWÜRFEL

Der Schmuggler-Aktionswürfel wird zu Beginn der **Aktionen ausführen**-Phase zusammen mit den anderen 4 Atrides-Aktionswürfeln geworfen. Nach dem Wurf wird er auf der Schmuggler-Tafel platziert (und belegt somit kein Feld auf dem Atrides-Tableau).

Wenn Haus Atrides am Zug ist, darf es den Schmuggler-Aktionswürfel anstelle eines Atrides-Aktionswürfels ausgeben mit folgender Ausnahme:

- ◆ Der Schmuggler-Aktionswürfel kann *nicht* „als beliebiger Aktionswürfel“ ausgegeben werden, um 1 Planungskarte zu spielen (sondern nur mit dem Mentat-Ergebnis, siehe rechts).

Die möglichen Ergebnisse des Schmuggler-Aktionswürfels sind ähnlich zu denen der Atrides-Aktionswürfel. Die zugehörigen Aktionen sind jedoch etwas schwächer:

AKTION: FÜHRUNG

- ◆ Bewege 1 Legion mit Anführer.
ODER
- ◆ Greife mit 1 Legion an, die eine Schmuggler-Einheit enthält.

AKTION: STRATEGIE

- ◆ Bewege 1 Legion.
ODER
- ◆ Bewege 2 verschiedene Legionen, die beide eine Schmuggler-Einheit enthalten.

AKTION: AUFSTELLEN

- ◆ Platziere 2 Schmuggler-Einheiten in dem Gebiet der Schmuggler-Basis.

AKTION: MENTAT

- ◆ Spiele 1 Planungskarte.
ODER
- ◆ Ziehe 2 Planungskarten vom Haus-Atrides-Deck, behalte 1 davon und wirf die andere ab.

AKTION: HAUS

- ◆ Verwende dieses Würfelergebnis als ein anderes Schmuggler-Würfelergebnis deiner Wahl.

Hinweis: Bei der Bestimmung, ob Haus Atrides weniger unbenutzte Aktionswürfel hat (um eine Wüstenmacht-Aktion ausführen zu dürfen), wird der Schmuggler-Aktionswürfel mitgezählt.

SCHMUGGLER-EINHEITEN UND ANFÜHRER

Ab dem Zeitpunkt, an dem sich die Schmuggler mit den Atrides verbünden, kann Haus Atrides die Standard-Einheiten der Schmuggler und den Anführer **Staban Tuek** so nutzen, als wären sie Atrides-Figuren. Für sie gelten alle normalen Regeln hinsichtlich Einheiten-Limit, Bewegung, Kampf usw.

◆ SCHMUGGLER-EINHEITEN

Schmuggler-Einheiten gelten als Standard-Einheiten. Sie können nicht auf dem Spielplan platziert werden, bis sich die Schmuggler mit den Atrides verbünden.

Bei der Spielvorbereitung wird 1 Schmuggler-Einheit auf die Schmuggler-Tafel gestellt. Solange die Schmuggler neutral sind, wird zu Beginn jeder Runde 1 weitere Schmuggler-Einheit auf die Schmuggler-Tafel gestellt.

Sobald sich die Schmuggler mit den Atreides verbünden, werden die Schmuggler-Einheiten von der Schmuggler-Tafel in dem Gebiet der Schmuggler-Basis platziert. Fortan gelten sie als Atreides-Standard-Einheiten.

Hinweis: *Schmuggler können ohne irgendwelche Einschränkungen zusammen mit Atreides-Einheiten und -Anführern Teil derselben Legion sein.*

◆ STABAN TUEK

Zu Beginn ist Staban Tuek nicht im Spiel. Sobald sich die Schmuggler mit den Atreides verbünden, kommt Staban Tuek ins Spiel. Dann legt Haus Atreides seine Anführerkarte auf den Wüstenmacht-Aktionsbereich des Atreides-Tableaus und platziert seine Figur in dem Gebiet der Schmuggler-Basis.

Staban Tuek gilt als Atreides-Anführer. Wird er vom Spielplan entfernt, wird seine Figur in den Atreides-Regenerationstank gestellt. Wenn Staban Tuek aus dem Tank ins Spiel zurückkehrt, platziert Haus Atreides seine Figur zu einer beliebigen Atreides-Legion nach Wahl auf dem Spielplan.

Staban Tuek und der Wilde Sandwurm: Es ist möglich, dass sowohl die Anführerkarte von Staban Tuek als auch die des Wilden Sandwurms auf dem Wüstenmacht-Aktionsbereich des Atreides-Tableaus liegen. In diesem Fall kann Haus Atreides eine Wüstenmacht-Aktion nutzen, um eine beliebige der beiden Anführer-Spezialaktionen auszuführen, wobei nur die Karte des gewählten Anführers erschöpft wird.

◆ GURNEY HALLECK

Gurney Halleck ist, wie im Grundspiel auch, ein Atreides-Anführer ohne Spezialfähigkeit (verwendet dieselbe Figur und Karte). Zu Beginn ist er nicht im Spiel, sondern wird auf die Schmuggler-Tafel gestellt. Sobald sich die Schmuggler mit den Atreides verbünden, kommt Gurney Halleck ins Spiel. Platziert seine Figur in dem Gebiet der Schmuggler-Basis.

SCHMUGGLER-ORNITHOPTER

Jedes Mal, wenn Haus Atreides eine **Drohnen-Ornithopter**-Planungskarte spielt, wird 1 Schmuggler-Ornithopter verfügbar gemacht (und auf die Schmuggler-Tafel gestellt). Sobald sich die Schmuggler mit den Atreides verbünden, erhält Haus Atreides Zugriff auf diese verfügbaren Schmuggler-Ornithopter, um sie in der **Fahrzeuge platzieren**-Phase zu platzieren und in der **Aktionen ausführen**-Phase zu nutzen.

◆ SCHMUGGLER-ORNITHOPTER PLATZIEREN

In der **Fahrzeuge platzieren**-Phase kann Haus Atreides alle verfügbaren Schmuggler-Ornithopter in Flugzonen des Spielplans nach Wahl platzieren (max. 1 Figur pro Zone), **bevor** Haus Harkonnen seine Fahrzeuge platziert. Ein Schmuggler-Ornithopter belegt eine Flugzone vollständig (sodass dort kein anderer Ornithopter oder Carryall platziert werden kann).

Thopter-Gefecht: Nachdem alle Schmuggler-Ornithopter platziert wurden, darf Haus Harkonnen auf 1 oder mehrere seiner verfügbaren Ornithopter für diese Runde verzichten, um jeweils 1 Schmuggler-Ornithopter aus einer Flugzone nach Wahl zu entfernen (um dort z. B. einen anderen verfügbaren Harkonnen-Ornithopter platzieren zu können).

Hinweis: *Für Haus Harkonnen ist das die einzige Möglichkeit, einen Schmuggler-Ornithopter vom Spielplan zu entfernen. Es hat diese Option jedes Mal, wenn es Ornithopter auf dem Spielplan platziert (z. B. durch einen Haus-Aktionswürfel oder eine Planungskarte).*

◆ SCHMUGGLER-ORNITHOPTER NUTZEN

Neben der Blockierung gegnerischer Ornithopter kann Haus Atreides Schmuggler-Ornithopter nutzen, um seine Legionen schneller zu bewegen. Wenn Haus Atreides eine Aktion ausführt, um eine Legion zu bewegen oder mit ihr anzugreifen, darf es 1 Schmuggler-Ornithopter aus einer verbundenen Flugzone entfernen, um die Legion um bis zu 2 Gebiete zu bewegen bzw. mit ihr bis zu 2 Gebiete weit anzugreifen.

Wie mit Harkonnen-Ornithoptern ermöglicht dies einer Legion, sich über unpassierbare Grenzen sowie durch Gebiete mit gegnerischen Legionen und Sandwürmern zu bewegen.

Hinweis: *Haus Atreides kann diesen Truppentransport der Schmuggler-Ornithopter nicht mit der Sandreiten-Fähigkeit in derselben Bewegung kombinieren.*

SCHMUGGLER ELIMINIEREN

Falls eine Harkonnen-Legion die Schmuggler-Basis zerstört, ist die Schmuggler-Fraktion aus dem Spiel. Führt sofort diese Schritte aus:

- ◆ Entfernt die Schmuggler-Basis vom Spielplan. (Haus Harkonnen erhält für deren Zerstörung keine Herrschaftspunkte.)
- ◆ Legt den Schmuggler-Aktionswürfel ab (unabhängig davon, ob benutzt oder nicht). In den folgenden Runden wird der Schmuggler-Aktionswürfel nicht mehr den verfügbaren Atreides-Aktionswürfeln hinzugefügt.
- ◆ Entfernt alle Schmuggler-Einheiten und -Fahrzeuge sowie Staban Tuek dauerhaft aus dem Spiel (unabhängig davon, ob sie sich auf dem Spielplan befinden oder nicht).

CREDITS

AUTOREN: Marco MAGGI und Francesco NEPITELLO
ENTWICKLUNG: Michele GARBUGGIO und Marco MAGGI
LEITENDER PRODUZENT: Thiago ARANHA
PRODUKTION: Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN und Gregory VARGHESE
DIREKTOR – GESTALTUNG: Paolo PARENTE
GESTALTUNG: Henning LUDVIGSEN, Stefano MORONI, Paolo PARENTE und Steve PRESCOTT
DIREKTOR – GRAFIK: Mathieu HARLAUT
GRAFIK: Gabriel BURGHI (Leitung), Matteo CERESA (Leitung), Louise Combal, Max DUARTE und Júlia FERRARI
MODELLIERUNG: Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS und Irek ZIELIŃSKI
RENDERING: Edgar RAMOS
LEKTORAT: Jason KOEPP
MARKENMANAGEMENT: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT
LIZENZIERUNG: Geoff SKINNER
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Sebastian WENZLAFF
HERAUSGEGEBEN VON: David PRETI

GETESTET VON: Chiara AVE, DUNWICH BUYERS CLUB, Marcello BALBO, Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristofer BENGTSOON, Kevin CHAPMAN, Melanie CHAPMAN, Luca DONATI, Michele GARBUGGIO, Giacomo MARCHI, Francesco MASON, Roberto DI MEGLIO, Giuliano NEPITELLO, Piergiorgio PALLOTTI, Umberto PIGNATELLI, Lorenzo PERASSI, Andrew POULTER, Francesco RANIERO, Jacopo REGGIANI, Riccardo RIMONDI, Maner SAMUEL und Ralf SCHEMMAN

BESONDERER DANK: Marco und Francesco möchten sich bei Thiago ARANHA für die gemeinsame Arbeit an „Der Ringkrieg“ bedanken, einer großen Inspirationsquelle für dieses Spiel, und bei Kevin CHAPMAN für seine stetige Unterstützung und wertvolle Entwicklungsarbeit an den Regeln. Und danke an alle, die die TTS-Version des Spiels gespielt oder das Spiel auf Messen ausprobiert haben.

**GALE FORCE NINE
PRODUZENT & MARKENMANAGEMENT:** Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT
CO-PRODUZENT: John-Paul BRISIGOTTI



Dune: Krieg um Arrakis ist ein offizielles Unterlizenz-Produkt von Gale Force Nine, einem Unternehmen der Battlefront Group. Dune TM und © 2025 Legendary. Alle Rechte vorbehalten. CMON und das CMON-Logo sind eingetragene Markenzeichen von CMON Global Limited. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Die mitgelieferten Figuren und Kunststoffkomponenten sind vormontiert und unbemalt. Hergestellt in China.